BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara pserta didik dan guru maupun antar guru dengan siswa. Dimana dengan adanya interksi ini diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman apa yang diperoleh dalam interaksi belajar mengajar. Dalam peroses pelaksaan pembelajaran bangku sekolah ada beberapa faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor internal dan faktor eksternal, dan tidak hanya itu saja media ataupun multimedia sangatlah mempengaruhi peroses pembelajaran dalam mencapai hasil belajaran yang maksimal. Maka dari itu diperlukan pengembangan-pengembang media ataupun multimedia lainya yang inovatif.

Dengan adanya pengembangan media secara meluas inovatif diharapkan menciptakan lingkungan da susana yang kondusif. Prosses pemebelajaran dikatakan berasil apabila ada perubahan-perubahan yang kelihatan pada peserta didik baik yang menyangkut perubahn pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sehingga diharapkan pendidik (guru) mampu megembangkan media atau multimedia yang akan membantupembelajaran yang lebih baik lagi kepada peserta didik.

Sehingga dengan adanya pengembangan media atau multimedia

yang lebih banyak lagi bisa mengatasi kejenuhan peserta didik dalam menggikuti peroses belajar mengajar. Permasalahan yang masih sering terjadi dan ditemui dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) adalah proses pembelajaran yang bersifat tradisional. Hal ini dapat dilihat dari peroses pembelajaran yang masih dilakukan secara klasikal ataupun kelompak besar dimana peroses pembelajaran dialakukan tanpa memerhatikan karakteristik peserta didik.

Hal ini bisa kita lihat berdasarkan data hasil ulangan harian materi bola besar teknik dasar *passing* (sepakbola) masih banyak peserta didik kelas X SMK Negeri Singaraja Tahun Pelajaran 2020 memenuhi kereteria maksimal (KKM) 75 yang berlaku. Kelas X Negeri 1 Singaraja terdapat 12 kelas yang terdiri dari 444 peserta didik. Jadi jumlah peserta didik yang tuntas dalam materi *passing* kaki bagian dalam 17,1% dan yang tidak tuntas 82,9%. Rendah hasil belajar tersebut dikarenakan perose pembelajaran yang masih berpusat pada guru (tradisional) dan pengembang media atau multimedia pembelajaran masih minim digunakan dalam membuat aktivitas pembelajaran mudah dipahami.

Permasalahan di atas belum selesai sudah ada masalah timbul diawal tahun 2020 yaitu covid-19 yang membuat semua masyarakat tidak bisa berbuat apa-apa dan mengharuskan kita semua harus di rumah aja tidak terkecuali dunia pendidikan juga mengalami yang sama. Kita hanya bisa mematuhi dan taat pada mentri kesehatan yang mengajurkan hidup sesuai protokol kesehatan. Mentri pendidikan dan kebudayaan harus memutuskan dan membuat solusi.

Pembelajaran daring salah satu bentuk solusi pembajaran yang digunakan dalam masa-masa saat ini di mana kita tahu bahwa Covid 19 ini menyerang semua kegiatan aktivitas baik itu di dunia pekerjaan maupun pendidikkan. Terutama di dunia pendidikan kita tahu bahwa dampaknya sangatlah signifikan mempengaruhi pendidikan seorang anak bisa kita lihat melalui perekonomian setiap orang atau pesrta didik berbeda-beda dan tidak semua peserta didik memiliki fasilitas yang menunjang terjadinya pembelajaran jarak jauh. Koneksi yang lambat, gawai yang tidak mempuni dan kuota internet yang mahal menjadi hambatan.

Oleh sebab itu, peran guru dalam mengembengkan multimedia pembejaran berbasis video sangatlah membantu pesrta didik karena semua kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh atau melalui media virtual (daring). Sehingga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan melalui media virtual ataupun daring.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagi alat perantara yang memudahkan dalam mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang diterapkan maupun yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Agar lebih menyenangkan, maka guru dapat mengemas materi menjadi sebuah bahan ajar yang lebih menarik, dengan mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan. Pemilihan penggunaan multimedia bebasis video dalam peroses pembelajaran ini juga dikuatkan oleh hasil penelitian dari peneliti sebelumnya, diantaranya oleh: 1) Penelitian Kadek Agus Hendra Pujawan (2018) yang berjudul Pengembangan

Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (DESIGN GRAFIS) di Politeknik Ganesha Guru. Tingkat kelayakan multimedia interaktif berbasis video tutorial sudah dilakukan proses pengujian, dalam proses pengujian melibatkan para ahli dan mahasiswa Manajemen Informatika Politeknik Ganesha Guru. Hasil pengujian tersebut menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis video tutorial pada mata kuliah multimedia I (design grafis) di Politeknik Ganesha Guru layak digunakan sebagai media pembelajaran mandiri mahasiswa. 2) Penelitian Irfan Adi Nugroho yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Aspek tampilan memperoleh rata-rata nilai 3,93 dengan kategori baik, aspek pemrograman memperoleh nilai rata-rata 4,08 dengan kategori baik, aspek pembelajaran memperoleh ratarata nilai 4,20 dengan kategori baik serta aspek isi memperoleh rata-rata nilai 4,20 dengan kategori baik. 3) Penelitian Bustanil, dkk yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil evaluasi ahli media pembelajaran dan ahli materi menunjukkan bahwa media interaktif berupa video tutorial yang dihasilkan valid. Berdasarkan hasil evaluasi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, serta tanggapan guru mata pelajaran teknik pengolahan audio menunjukkan bahwa media interaktif

berupa video tutorial yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis pre tes dan pos tes menunjukkan bahwa media interaktif berupa video tutorial pembelajaran yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII kompetensikeahlian multimedia.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian berkeinginan mengangkat yang berjudul pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial materi *passing* sepakbola pada mata pelajaran PJOK kelas X SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapa diidentifikasimasalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Singaraja tentang *passing* sepakbola pada mata pelajaran PJOK masih rendah
2. Tidak tesedia media yang inovatif dan menarik untuk memfasilitasi proses pembelajaran PJOK materi kesehatan di kelas X SMK Negeri 1 Singaraja.
3. Kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran seperti komputer, LCD dan proyektor di SMK Negeri 1 Singaraja.

1.3 Pembatasan Masalah

Perlu adanya batasan masalah mengingat luasnya masalah yang telah dijabarkan diidentifikasi masalah. Maka, berdasarkan indentifikasi malasah maka peneliti membatasi penelitian ini tentang memberikan wawasan tentang *passing* sepakbola, memberikan media inovatif berupa video tutorila, dan yang terakhir yaitu mengoptimalkan fasilatas yang ada berupa komputer, LCD, dan proyektor. Pada mata pelajaran PJOK kelas X SMA Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021.

Terkait pembatasan masalah peneliti membatasi hanya sampai uji ahli saja yang dipakai yaitu antara lain adalah, uji ahli pembelajaran, uji ahli desain dan uji ahli media pembelajaran, dikarenakan dimasa-masa pandemi ini hanya ini tiga uji ini yang bisa dilaksanakan yang tidak bisa melibatkan peserta didik karena jumlahnya yang banyak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial materi *passing* sepakbola pada mata pelajaran PJOK kelas X SMK Negeri 1 Singaraja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagaiberikut.

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan multimedia

interaktif berbasis video tutorial materi *passing* sepakbola pada mata pelajaran PJOK kelas X SMK Negeri1 Singaraja.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangakan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah multimedia interaktif dalam bentuk software. Adapun beberapa spesifikasi lain terkait dengan produk ini adalah sebagai berikut.

1. Produk ini merupakan multimedia interaktif pembelajaran berbasis tutorial video yang dikembangkan menggunakan program Filmora pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) kelas X SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2020/2021 yang berisi materi kesehatan.
2. Dalam media pembelajaran ini berisikan materi tentang *passing* sepakbola. Materi ini terdapat pada mata pelajaran PJOK SMK Negeri 1 Singaraja kelas X.
3. Multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial ini mudah dalam penggunaanya karena pada running program sudah autorun sehingga pengguna dari media pembelajaran berbasis interaktif pembelajaran berbasis video tutorial ini tidak perlu untuk menginstall software Adobe Flash CS3.
4. Multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial ini lebih efektif waktu karena media ini dikemas dalam bentuk software yang dapat dijalankan di komputer manapun, sehingga pengguna bisa

melakukan pembelajaran tanpa dibatasi ruangdan waktu.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfatat secara nyata, Adapun manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik, dengan diterapkannya multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial dalam kegiatan proses belajar dapat meningkatkan daya konsentrasi dan fokus sewaktu belajar sehingga peserta didik lebih semangat dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar serta dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran PJOK menggunakan media pembelajaran.
2. Guru, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan acuan atau metode alternatif dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran lebih hidup, menarik dan tidak monoton serta diharapkan guru menjadi terpacu untuk mengajar lebih baik lagi.
3. Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfatat secara nyata, Adapun manfaat yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial dengan materi *passing* sepakbola ini mampu membuat peserta

didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran.

2. Validator yaitu ahli isi, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran akan memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas atau kelayakan multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial dengan menggunakan software Filmora yang baik
3. Peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Singaraja mampu mengoperasikan komputerdan LCD.
4. Sekolah memiliki sarana yang dapat menunjang pemanfaatan multimedia interaktif berbasis video tutorial secara maksimal.

Produk multimedia interaktif pembelajaran berbasis video ini memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Produk akhir multimedia interaktif pembelajaran berbasis video tutorial ini hanya terbatas pada mata pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga materi *passing* sepakbola untuk SMK kelas X.
2. Keterbatasan alat yang tidak sebaik studio produksi, sehingga produk media yang dikembangkan belum maksimal.
3. Program yang digunakan adalah Filmora, kesulitan dalam pembuatan media ini di animasi dan keterbatasan pengalaman serta pengetahuan penggunaan.
4. Penelitian ini hanya sebatas pada penilaian kualitas produk, tidak dieksperimenkan.

Penelitian ini dilakukan sampai tahap uji ahli yaitu ada uji ahli desain, uji ahli pembelajaran dan uji ahli media. Dengan cara

menyebarkan angket/kuisioner saja. Kenapa tidak sampai ke peserta didik karana situasi *Covid-19* yang membuat para peserta didik rumah saja.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam tulisan ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga menciptakan suatu kondisi yang merangsang peserta didik untuk belajar dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikapbaru.
3. Multimedia pembelajaran adalah suatu paket bahan belajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) menggunakan teks, gambar, animasi, audio dan video sehingga mendorong terjadinya proses belajar.
4. Video tutorial merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan kepada peserta didik berupa audio dan visual yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi dengan tempat.
5. Hasil belajar merupakan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah mereka menerima

perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstribusikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

6. Kelayakan adalah serangkaian tindakan yang ditinjau dari hasil validasi ahli isi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran serta hasil uji coba produk pada peserta didik yang meliputi aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan, danaspek teknis.